

[ジェノバの商人]セッティングガイド

《 目的 》

プレイヤーはジェノバの街の商人として、収益をもたらす任務を達成し、都市の重要な建物を自分のものとしします。

自分の手番の“アクション”を他人に“売りつける”ことで財を得、アクションを通して任務と手紙を受け取り、達成を目指します。

上手くアクションの売買とアクション行動のバランスをとり、ゲーム終了時に最も所持金の多いプレイヤーの勝利となります。

ゲームの流れ:

1) “財産(〔商品〕や〔カード〕など)”を集める



2) 機会があれば〔所有マーカー〕を配置



3) 〔大取引〕〔小取引〕を達成して報酬を貰う



お金を集めよう!

《 各プレイヤーに配られるもの 》

- ・カード … 各山札から1枚ずつ(計4枚)
- ・初期資金 … 130ドゥカット(5,10,50を各2ずつ)

《 スタートプレイヤーに配られるもの 》

- ・商人の塔 … 5つのディスクのこと
- ・ダイス … 2個
- ・スタートプレイヤータイル … ゲーム終了までずっと持つておくこと

《 ボード上 》

- ・大取引カード … 山札にして《ボード右最上の建物》に置く
- ・小取引カード … 山札にして《ボード右最下の建物》に置く
- ・手紙カード … 山札にして《ボード左最下の建物》に置く
- ・特権カード … 山札にして《ボード左最上の建物》に置く
- ・商品駒:銀(灰)、銅(茶) … 各5個を《ボード左中上の建物》に置く
- ・商品駒:麻(赤)、絹(青) … 各5個を《ボード左中下の建物》に置く
- ・商品駒:塩(白)、胡椒(黒) … 各5個を《ボード右中上の建物》に置く
- ・商品駒:米(ベージュ)、小麦(黄) … 各5個を《ボード右中下の建物》に置く
- ・《1:1交換》タイル … 7枚を《ボード左中央の建物》に置く
- ・《任意のスタートマス》タイル … 5枚を《停車場(coach house)》脇に置く
- ・《追加アクション》タイル … 5枚を《公園(park)》脇に置く
- ・《任意の商品》タイル … 5枚を《港(harbor)》脇に置く
- ・《建物アクション》タイル … 5枚を《宮殿(palace)》脇に置く
- ・所有マーカー … 各プレイヤーは1色を選び、1人7個ずつ全員ぶんを《ボード右中央の建物》に置く
- ・ラウンドマーカー … 《ラウンドマス》の最初(↑)のマス

[ジェノバの商人]プレイエイド

《 手番 》

・スタートプレイヤーから時計回りに手番を行う

《 手番での手順 》

* 手番プレイヤーも、手番以外のプレイヤーも、1回のみアクションが可能

* 1つの建物でアクションを行えるのは1人のみ

↓・1) ダイス2個を振り、出目に対応する位置に[商人の塔]を置く

1-1) 手番プレイヤーは[商人の塔]が置かれた建物でのアクションを行うかどうか選択

1-2) 手番プレイヤーがアクションを行わなかった(もしくは行えなかった)場合、
アクションを希望するプレイヤーが居れば、そのプレイヤーがアクションを行う

↓・2) [商人の塔]の移動(×4)

2-1) 手番外プレイヤーは移動に関する交渉を試みる

2-2) 1番下のディスクをその建物に残したまま、隣接する建物へ[商人の塔]を移動

2-3) 移動先の建物で1-1~1-2の手順を行う

2-4) 最後のディスクが移動し、アクションが終了するまで2-1~2-3を繰り返す

↓・3) [所有マーカー]の配置

↓・4) [商人の塔]と[ダイス]を次の手番プレイヤーに渡す

※ 赤は横軸、青は縦軸の座標

check! 縦横(斜め不可)に隣接

《 ゲームの終了 》

・[ラウンドマーカー]が最後のマスに移動したら、そのラウンド終了時にゲーム終了

(2人=12R、3人=10R、4人=8R、5人=7R)

・[特権カード]を公開し、“繋がっている”建物の数に応じた額を受け取る

・[所有マーカー]がある建物1つにつき10ドゥカットを得る

● 所持金の最も多い者の勝利

check! 〈市場〉によりラウンド数が減少する
場合がある

交渉と取り決めについてのルール

・決定権は手番プレイヤーにある(交渉を蹴る事も可)

・交渉には、“財産”を条件として提示する

“財産”とは [お金(5単位)] [各種カード] [特殊タイル] [商品] [所有マーカー] である

・隣接する建物への移動に関する交渉が成立したら、支払いは即座に行われる。

隣接しない建物への移動に関する交渉は、支払いを行う必要は無く(隣接する建物への移動として)
支払いを行うまでは条件等の変更も可能

・現在所持していない“財産”の提示は行えない

ただし移動先でのアクションによって手に入る“財産”は交渉の条件として提示できる

・空取引不可(アクションの意思の無い者は口出し無用)

・〈通路〉に移動させるよう交渉する事もできる

check! [所有マーカー]をやりとりする場合、提示
した数の自分のマーカーをボードに戻し、
相手のマーカーをボードからストックに渡す

check!! “財産”の組合せでも可

check! 支払いが完了した時点で拘束力発生

check! 〈通路〉ではアクションは発生しないが、
〔所有〕関連で移動を望む場合がある

！重要！

[所有マーカー]が置かれている建物で、その[所有マーカー]の持主以外のプレイヤーがアクションを行った場合、[所有マーカー]の持主は銀行から10ドゥカットを得る

建物でのアクション効果

ギルドホール(guild hall)	[大取引カード] 1枚手に入れる
市役所(city hall)	[小取引カード] 2枚を手に入れる
郵便局(post office)	[手紙カード] 2枚を手に入れる
大聖堂(cathedral)	[所有マーカー] 2つを手に入れる
宮殿(palace)	[特殊タイル/建物アクション] 1枚を入手
公園(park)	[特殊タイル/追加アクション] 1枚を入手
停車場(coach house)	[特殊タイル/任意のスタートマス] 1枚を入手
港(harbor)	[特殊タイル/任意の商品] 1枚を入手
酒場(tavern) レストラン(restaurant)	[特殊タイル/1:1交換] 1枚を入手
商品倉庫(metals)(spices)(grains)(fabrics)	[対応する[商品駒] 1つずつ(計2つ)入手
邸宅(Colini)(Monetti)(Ricci)(Zasteri)	a) 対応する大取引を達成 b) [特権カード]1枚を入手
市場(ボード中央)	スタートマスだった時は[ラウンドマーカー]を1つ進める
通路	『[所有マーカー]の配置』を参照

check! どちらか1種類がストックに無い場合、片方1個だけ入手
← a/bどちらか片方のアクションのみを行う
check! <市場>にはアクションは無い
check! <通路>にはアクションは無い

[所有マーカー]の配置

- 手番プレイヤーから時計回りに順番に、1度だけ行う
- ↓・[商人の塔]ディスクのある<通路>1つを選択
- ↓・<通路>に隣接する建物2つに、それぞれ1つずつまで[所有マーカー]を配置
既に配置されている他プレイヤーの[所有マーカー]があれば、自分のマーカーのストック1つをボードに返す事で、それを除去できる
除去後に続けて配置する事も可能
- ↓・選択した<通路>の[商人の塔]ディスクを取り除く

check! 行わなくてもよい

[カード]の効果

- [大取引(Large Order)] ● 対応する(邸宅)に於いて、「取引達成のアクション」を行う事で使用
指定された3つの[商品]をボードに戻し、カードを表向きに山札の下に戻す ⇒ 報酬：100ドゥカット + 任意の[特殊タイル]1枚
- [小取引(small Order)] ● 対応する建物でアクションを行った際、同時に使用(ただし1回のアクションに1枚)
建物で通常のアクションを行う；指定された1つの[商品]をボードに戻し、カードを表向きに山札の下に戻す ⇒ 報酬：40ドゥカット
- [手紙(Message)] ● 1回の手番の間に、対応する2つの建物両方に[商人の塔]ディスクが置かれた際に使用
カードを表向きに山札の下に戻す ⇒ 報酬：30ドゥカット ※誰かがアクションを行っている必要は無い
- [特権(Privilege)] ● ゲーム終了時に使用
繋がって(隣り合って)いるカード(=建物)の数に応じて、報酬を受取る

[特殊タイル]の効果

- [特殊タイル]は、適切なタイミングであれば何枚でも、組み合わせても使う事が可能
- [任意のスタートマス(any start space)] ● 手番プレイヤー時、スタートマスを決めるダイスを振る前に使用
ダイスを振る代わりに、任意のマスをスタートマスにできる
check! 獲得した直後でも可
- [追加アクション(1 further action)] ● 任意のタイミングで使用可能
1回の手番の間に、既にアクションを行っていても、またもう1回アクションを行える
check! 同じ建物での複数回アクションは不可
check! 獲得した直後でも可
- [任意の商品(1 of any ware)] ● 自分のアクション中に使用可能
任意の[商品駒]を1つ、ボード上から取ってストックに加える
check! 獲得した直後でも可
- [1:1交換(1:1 trade)] ● 自分のアクション中に使用可能
自分のストックにある任意の“財産”1つを、ボード上のストックにある任意の“財産”1つと交換
check! 獲得した直後でも可
- [建物アクション(1 building action)] ● 自分のアクション中に使用可能
自分の[所有マーカー]が配置してある建物のアクションを1つ行う